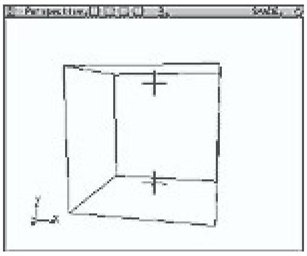
> User interface
> File format
> Modeling
> Animation
> Material/Rendering
> MentalRay/Shader
> Particle
> Install
> PHOENIX TOOLS
> DNT
> SDK-Saaphire
> SDK-MentalRay
> from SOFTIMAGE Web
> Others

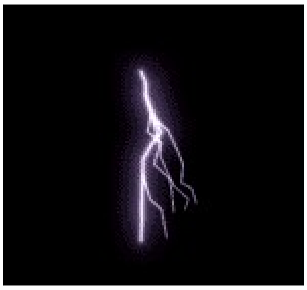
SOFTIMAGE 3D FAQ&Tips

Lightningシェーダーの使用方法ー稲妻の表現ー

★lightningシェーダ

稲妻の効果を作りだすことができるシェーダです。効果を得るには透明オブジェクトにし、ボリュームシェーダとして割り付けるのがポイントです。最も簡単に確認できる方法をご紹介します。





1. Get -> Primitive -> Cube(Default)
2. Get -> Primitive -> Null とし、Null1という名前にします。
3. Null1を(0, 4, 0)に配置します。
4. Get -> Primitive -> Null とし、Null2という名前にします。
5. Null2を(0, -4, 0)に配置します。
6. Cubeを選択し、Materialエディタを開きます。
7. Transparency = 1に設定します。
8. Volume Shaderをクリックし、Shader_Libからlightningを選択します。
9. lightningシェーダのダイアログボックスから Source:Null1, Dest:Null2とします。
10. Preview -> Setupにてレンダラを Mental Rayに切り替え、Preview-All とします。
11. カメラはCubeの外に置いておく必要がありますのでご注意下さい。
12. 以上で、Null1からNull2へ向かって、稲妻のイメージがレンダリングされます。
13. lightningシェーダのダイアログボックスのパラメータをキーセーブしたり、Null1,Null2をアニメーションさせることにより、稲妻のアニメーションが可能です。

以下にパラメータを説明します。

Source	稲妻の発生点となるオブジェクト
Dest	稲妻の到達点となるオブジェクト
Life	稲妻の発生点からの長さ
Random Seed	稲妻の形状を決めるランダム数
Line Segments	
Min Length	稲妻ツリー線分の長さの最小値
Max Length	稲妻ツリー線分の長さの最大値
Min Angle	稲妻ツリー線分の屈折する角度の最小値
Max Angle	稲妻ツリー線分の屈折する角度の最大値
Width	稲妻ツリー線分の色チャネルごとの太さ
Attenuation	稲妻ツリー線分の色成分
Contrast	背景とのコントラスト
Branching	
Min Length	稲妻の枝部分の長さの最小値
Max Length	稲妻の枝部分の長さの最大値
Min Angle	稲妻の枝部分の屈折角度の最小値
Max Angle	稲妻の枝部分の屈折角度の最大値
Probability	稲妻の枝部分の密度
Glow	
Width	稲妻ツリーの主幹部分のグローの厚み
Attenuation	グローの色成分

≪ Back / Top ▲

”SOFTIMAGE 3D / FAQ&Tips”の内容に関するお問い合わせは、ユーザーIDをご記入のうえ、support@cg.comtec.daikin.co.jpまでお願い致します。

Links ▶ ダイキン工業株式会社 ▶ 電子システム事業部

Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.

Last updated June 01, 2001. *Copyright (c) 1996-2001 DAIKIN INDUSTRIES, LTD.*
www-admin@comtec.daikin.co.jp